

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-155028

(43)Date of publication of application : 17.06.1997

(51)Int.Cl. A63F 7/02

(21)Application number : 07-345209

(71)Applicant : SANKYO KK

(22)Date of filing : 06.12.1995

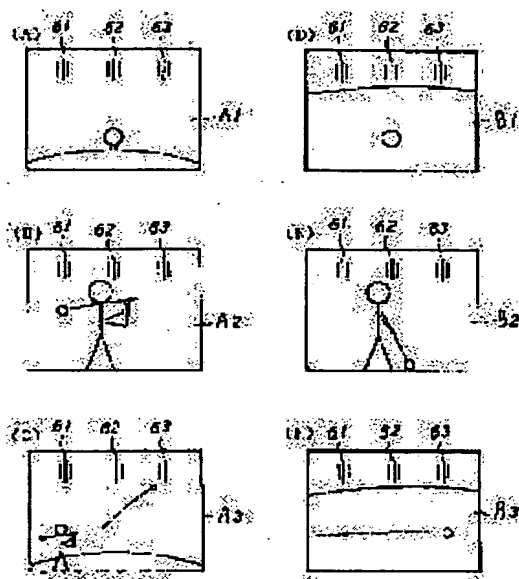
(72)Inventor : UGAWA SHOHACHI

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine with which moving images can be displayed without losing the interest of player by setting plural kinds of moving images with common story (motion type) and selectively controlling which of moving images is to be displayed on a variable display device enabling image display.

SOLUTION: In addition to the display of special patterns 61-63 for deciding the generation of special play state, the moving image for a character to play golf is displayed and the display result of this moving image is provided corresponding to the display results of special patterns 61-63. Besides, the game consisting of such a moving image is set to two kinds of game 'A' (moving images A1-A3) having the common story of golf and game 'B' (moving images B1-B3) and the game to be displayed is controlled while being switched corresponding to the number of times of starting the special patterns 61-63.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japanese Patent Office

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平 9 - 1 5 5 0 2 8

(43) 公開日 平成9年(1997)6月17日

(51) Int. Cl.⁶

A 6 3 F

7/02

識別記号

3 2 0

庁内整理番号

F I

A 6 3 F

7/02

3 2 0

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数 3

F D

(全 1 4 頁)

(21) 出願番号

特願平 7 - 3 4 5 2 0 9

(22) 出願日

平成7年(1995)12月6日

9 - 1 5 5 0 2 8

A(ティーショット)又はB(パター)の

演出表示を選択して表示

→ 結局は単調な表示の繰返し

始動回数に応じて切替えるので
表示パターンの変化が周期的

∴ 所定回数毎に同じ表示パターンの繰返し
長期的にみたら同じ繰返し

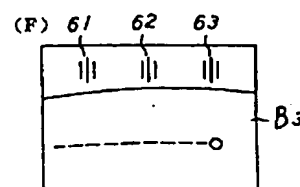
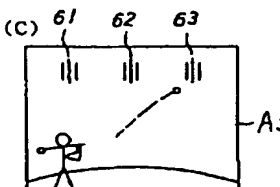
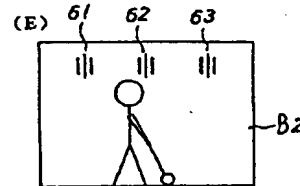
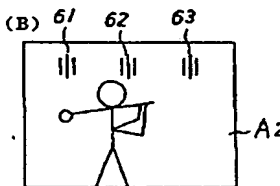
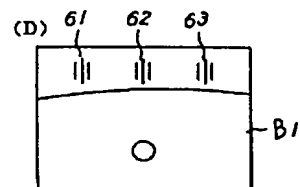
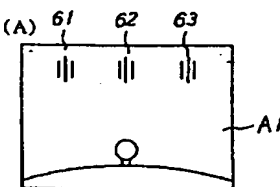
(54) []

~~A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z~~

(57) []

【課題】 画像表示が可能な可変表示装置において、ストーリー性（動作種類）が共通する動画像を複数種類設定すると共に、このうちのいずれかを選択的に表示制御することで、遊技者が飽きない動画像の表示を可能にし得る遊技機を提供することにある。

【解決手段】 特定遊技状態の発生を決定するための特別図柄 6 1 ~ 6 3 の表示に加えてキャラクタがゴルフを行う動画像を表示し、この動画像の表示結果を特別図柄 6 1 ~ 6 3 の表示結果に対応して設ける。また、このような動画像を構成するゲームは、ゴルフという共通のストーリー性を有するゲーム「A」（動画像 A 1 ~ A 3）とゲーム「B」（動画像 B 1 ~ B 3）との 2 種類に設定し、特別図柄 6 1 ~ 6 3 の始動回数に応じて表示するゲームを切り換え制御する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 表示制御手段の制御に基づいて画像を表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る遊技機において、

前記表示制御手段は、

動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類記憶する動画像データ記憶手段と、

該動画像データ記憶手段に記憶された複数種類の動画像データからいずれかを選択する動画像データ選択手段と、を備え、

所定条件が成立すると前記動画像データ選択手段が選択する動画像データに基づいて前記可変表示装置に動画像を表示制御することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】 前記可変表示装置に表示する動画像の種類に応じて前記特定表示結果となる期待度を異なつて設定したことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】 前記表示制御手段は、前記所定条件の成立により前記可変表示装置に動画像の表示結果を導出すると共に、該動画像の表示結果に対応した識別情報の表示結果を導出することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、表示制御手段の制御に基づいて画像を表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定めた特定表示結果となったときに特定遊技状態を発生し得る遊技機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、一般に、遊技機としてのパチンコ遊技機に設けられる可変表示装置は、複数列の可変表示部で識別情報（図柄）を可変表示し、各可変表示部の表示結果が同一図柄で揃う特定表示結果（大当り図柄）となったときに特定遊技状態を発生して遊技者に特定の遊技価値を付与するようになっていた。また、近年では、画像表示が可能な LCD 等の表示器を可変表示装置として使用するようになり、単純な図柄の組合せに換えてキャラクター等の動画像を表示し、その動画像の表示結果に応じて大当りか否かを決定するものも提案されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】 ところが、上記従来の動画像を表示し得る可変表示装置では、動画像のストーリー（動作種類）が単一であり、然も最終画像（表示結果）を除く過程の動画像は常に同じ内容のものが繰り返し表示されていた。このため、単純な図柄組合せに比べて比較的興味を引き易い動画像を表示しても遊技者は飽きてしまい、結果として遊技の興趣を半減するという問題を有していた。本発明は、上記した問題点に鑑みなされたもので、その目的とするところは、画像表示が可能

な可変表示装置において、ストーリー性（動作種類）が共通する動画像を複数種類設定すると共に、このうちのいずれかを選択的に表示制御することで、遊技者が飽きない動画像の表示を可能にし得る遊技機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】 表示制御手段は、動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類記憶する動画像データ記憶手段と、該動画像データ記憶手段に記憶された複数種類の動画像データからいずれかを選択する動画像データ選択手段と、を備え、所定条件が成立すると動画像データ選択手段が選択する動画像データに基づいて可変表示装置に動画像を表示制御するので、可変表示装置に表示する動画像をストーリー性（動作種類）を共通させて複数種類設定することになり、ひいては動画像の多様化の招来に伴って遊技の興趣向上が可能になる。

【0005】 また、前記可変表示装置に表示する動画像の種類に応じて前記特定表示結果となる期待度を異なつて設定した場合には、動画像の種類に応じて大当りし易いか否かが視覚的に判断でき、遊技の興趣向上が可能になる点で有利である。

【0006】 また、前記表示制御手段は、前記所定条件の成立により前記可変表示装置に動画像の表示結果を導出すると共に、該動画像の表示結果に対応した識別情報の表示結果を導出する構成にした場合には、識別情報の表示結果の導出過程において動画像を飾り図柄的に表示することができる点で有利である。

【0007】 なお、図 1 に示す特別可変表示装置 30 により、表示制御手段（基本回路 42）の制御に基づいて画像を表示し、その表示結果が予め定めた特定表示結果（大当り図柄）となったときに特定遊技状態を発生し得る本発明の可変表示装置の一例を構成している。

【0008】 また、図 7（A）～（F）に示すゲーム「A」「B」用の各動画像のデータ及び図 9（A）～（F）に示すゲーム「C」「D」用の各動画像のデータにより、動作種類（ゴルフ又はバスケットボール）が共通する複数種類の一連の動画像データを構成し、図 2 に示す基本回路 42 内の ROM により、動画像データを複数種類記憶する本発明の動画像データ記憶手段の一例を構成している。

【0009】 また、図 11 乃至図 16 に示す各ゲーム種類選択制御により、動画像データ記憶手段に記憶された複数種類の動画像データからいずれかを選択する本発明の動画像データ選択手段の一例を構成している。

【0010】

【発明の実施の形態】 以下、図面を参照して本発明の実施形態について説明する。先ず、図 1 を参照して実施形態に係る遊技機（図示ではパチンコ遊技機）の遊技盤 1 の構成について説明する。図 1 は、遊技盤 1 を示す正面

図である。図1において、遊技盤1の表面には、発射された打玉を誘導するための誘導レール2がほぼ円状に植立され、該誘導レール2で区画された領域が遊技領域3を構成している。遊技領域3のほぼ中央には、後述するキャラクタ画像表示部60での識別情報（以下、特別図柄という）の可変表示（以下、変動ともいう）を可能にする特別可変表示装置30が配置されている。なお、特別可変表示装置30の詳細な構成については後に詳述するものである。

【0011】特別可変表示装置30の下方には、普通可変入賞球装置5及び特別可変入賞球装置9等の各種構成部材を遊技盤1に取り付けるための取付基板4が設けられている。取付基板4の中央上端部には、特別図柄の変動を許容する始動機能を有する普通可変入賞球装置5が配置されている。この普通可変入賞球装置5は、ソレノイド6によって垂直（通常開放）位置と傾動（拡大開放）位置との間で可動制御される一対の可動翼片7a・7bを有して、いわゆるチューリップ型役物として構成され、その普通可変入賞球装置5には入賞した打玉を検出する始動玉検出器8が設けられている。なお、可動翼片7a・7bが垂直（通常開放）位置のときも普通可変入賞球装置5に入賞可能になっている。また、普通可変入賞球装置5への入賞に基づく特別図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が後述の特別図柄記憶表示LED36によって表示されるようになっている。

【0012】前記取付基板4の中央部には、特別可変入賞球装置9が配置されており、該特別可変入賞球装置9は、入賞領域14を開閉制御する開閉板11を備えている。即ち、開閉板11は、遊技盤1の裏面に配されたソレノイド10の駆動に基づいて傾動位置と垂直位置との間で変動自在となっており、ソレノイド10がONされたときには入賞領域14を開放する傾動状態となる一方、ソレノイド10がOFFされたときには入賞領域14を閉鎖する垂直状態となる。また、入賞領域14内には、入賞玉を検出する特定玉検出器12及び入賞玉検出器13が設けられている。なお、特定玉検出器12は、入賞玉の検出により後述する継続権の成立を許容するようになっている。

【0013】また、前記特別可変入賞球装置9の下方には、通過玉検出器15を備えた突出部材16が設けられている。なお、突出部材16の左側部には、打玉を通過玉検出器15に通過させるための通過口16aが穿設されている。そして、通過玉検出器15は、通過玉を検出すると後述する普通図柄表示器34に表示される普通図柄の変動を許容するようになっている。なお、普通図柄表示器34は、普通図柄が当り図柄となったときに、普通可変入賞球装置5の可動翼片7a・7bを所定時間が経過するまで開放制御するものであるが、後述する確率変動（大当り判定確率が通常時と異なる高い確率に変更

した遊技状態）が生じたときには、開放時間が長くなるように設定されている。また、普通図柄の変動は、変動中を除いて所定回数（本実施形態では、4回）記憶され、その旨が後述する普通図柄記憶表示LED35によって表示されるようになっており、その変動時間は、確率変動時に通常時に比べて短縮されるようになっている。なお、このような普通図柄の変動記憶は常に一定（例えば、4回）に設定する必要はなく、例えば通常時では1回にする一方で、後述の確率変動中では4回にすることも可能である。また、前記取付基板4の左右両端部には、それぞれ飾りLED17を備えた入賞口18が設けられている。また、前記特別可変入賞球装置9の入賞領域14内壁には、V入賞表示LED19が設けられている。

【0014】しかして、上記のように構成される特別可変入賞球装置9は、以下のように作動する。即ち、打玉が普通可変入賞球装置5に入賞して始動玉検出器8をONさせると、特別可変表示装置30が変動を開始し、一定時間が経過すると、例えば左・右・中の順で特別図柄が確定され、その確定された図柄の組み合わせが特定表示結果としての所定の大当り組合せ（同一図柄のゾロ目）となったときに特定遊技状態（大当り遊技状態ともいう）となる。そして、この特定遊技状態においては、特別可変入賞球装置9の開閉板11が所定期間（例えば、29秒）あるいは所定個数（例えば、10個）の入賞玉が発生するまで開放（開放サイクル）するように設定され、その開放している間遊技盤1の表面を落下する打玉を受け止めるようになっている。そして、受け止められた打玉が特定玉検出器12をONすると、再度上記した開放サイクルを繰り返し、特定玉検出器12がONする毎に継続権が成立して開放サイクルを最高16回繰り返すことができるようになっている。

【0015】なお、本発明の特定遊技状態とは、上記に限らず以下に示す■～■の制御のうちいずれか1つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

【0016】■ 打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

■ 特定の入賞又は通過領域での打玉の検出を介在させ、打玉の入賞を容易にする第一の状態と、打玉が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

■ 打玉の入賞に関わらず所定数の景品玉を直接排出する制御

■ 有価価値を有する記憶媒体（カードやレシート等）に対して有価数を加算する制御

■ 得点があることに基づいて遊技可能な遊技機に対して得点を付与する制御

また、遊技領域 3 を含む遊技盤 1 の表面には、上記した構成以外にも、風車ランプ 20 a を内蔵した風車 20、左右一對の飾りランプ 21 a・21 b、袖ランプ 22 a を内蔵した入賞口 22、サイドランプ 23 a を内蔵したサイドランプ飾り 23、アウト口 24、バック玉防止部材 25 等が設けられている。また、パチンコ遊技機には、特定遊技状態時あるいは変動時に点灯又は点滅してその旨を報知する遊技効果ランプ及び遊技効果 LED (共に図示しない) が設けられると共に、効果音を発生するスピーカ 26 (符号のみ図 3 参照) が設けられている。

【0017】次に、本実施形態の要部を構成する特別可変表示装置 30 の構成について説明する。特別可変表示装置 30 は、前記遊技盤 1 の表面に取り付けられる取付基板 31 を有し、該取付基板 31 には、長形状の窓枠部 32 が形成されている。そして、この窓枠部 32 の後方には、後述する左・中・右の各特別図柄を可変表示し得るキャラクタ画像表示部 60 を有する LCD 表示器 33 が臨設されている。また、窓枠部 32 の上方には、普通図柄表示器 34、普通図柄記憶表示 LED 35、特別図柄記憶表示 LED 36、及び飾り LED 37 が設けられ、窓枠部 32 の左右側方には、各飾り LED 38・39 が設けられている。一方、窓枠部 32 の下方には、各飾り LED 40・41 が設けられている。なお、上記普通図柄表示器 34 は、前記通過玉検出器 15 での通過玉の検出動作に伴って普通図柄の変動を開始し、所定時間後に導出する表示結果が当り図柄となったときに前記普通可変入賞球装置 5 を所定態様にて開放制御するようになっている。

【0018】また、上記 LCD 表示器 33 のキャラクタ画像表示部 60 に表示される左・中・右の各特別図柄 61~63 は、図 4 に示すように、それぞれ「0~9・F・X・G・P・R」順の 15 種類から構成されている。これら左・中・右の各図柄 61~63 には、後述する WCRND_L・C・R (図 5 参照) の各ランダム数が対応して設けられている。大当り図柄 (特定表示結果) の組合せは、左・中・右の各図柄 61~63 が同一図柄にて揃った組合せであり、この組合せは、WCRND_L のランダム数に基づいて決定される。また、大当り図柄のうち「1・3・5・7・9」のいずれかで揃った図柄は、確変図柄を構成して確率変動を発生するようになっている。なお、このような確変図柄は、図柄色が赤色になっている一方、その他の特別図柄は緑色になっている。これにより、大当り時の遊技価値の違い (確変の有無) が遊技者に対して明確に報知できるようになっている。

【0019】以上、特別可変表示装置 30 を含むパチンコ遊技機の遊技盤 1 の構成について説明してきたが、これらの遊技装置は、図 2 及び図 3 に示す遊技制御回路によって制御される。図 2 及び図 3 は、遊技制御回路をブ

ロック構成で示す回路図であり、MPU 42 a 及び図示しない ROM、RAM、入出力回路を含んだ基本回路 42 によって制御されている。しかして、基本回路 42 は、入力回路 43 を介して通過玉検出器 15、始動玉検出器 8、特定玉検出器 12、及び入賞玉検出器 13 からの検出信号が入力され、アドレスデコード回路 44 から基本回路 42 にチップセレクト信号が与えられる。また、電源投入時に初期リセット回路 45 から基本回路 42 にリセット信号が与えられ、所定時間毎に定期リセット回路 46 から基本回路 42 に定期リセット信号が与えられる。

【0020】一方、基本回路 40 からは、以下の装置及び回路に制御信号が与えられる。即ち、LCD 回路 47 を介して特別可変表示装置 30 (図 2 中には、LCD 表示装置と記載) に表示制御信号が与えられ、LED 回路 48 を介して普通図柄表示器 34、特別図柄記憶表示 LED 36、普通図柄記憶表示 LED 35、V 入賞表示 LED 19、及び各飾り LED 17・37~41 に表示駆動信号が与えられ、ソレノイド回路 49 を介して各ソレノイド 6・10 に駆動信号が与えられ、ランプ回路 50 を介して風車ランプ 20 a、サイドランプ 23 a、及び袖ランプ 22 a に表示制御信号が与えられ、音声合成回路 51 及び音量増幅回路 52 を介してスピーカ 26 に音声信号が与えられる。また、ランプ回路 50 からは各種のランプ制御データが出力されることで、上記した構成部材以外のランプを表示制御するようになっている。さらに、基本回路 42 は、情報出力回路 53 を介して外部 (ホールコンピュータや呼び出しランプ等) に有効始動情報、大当り情報、及び確率変動情報を出力し、また、賞球個数信号出力回路 54 を介して外部に各種の賞球個数信号を出力している。なお、上記した装置や回路には、電源回路 55 から各種の電圧を有する電力が供給されている。また、上記した基本回路 42 から LCD 回路 47 を介して特別可変表示装置 30 に送信される表示制御信号は、コマンドブロックフォーマットが 9 バイトのコマンドデータからなり、このコマンドデータは、基本回路 42 内の MPU 42 a から特別可変表示装置 30 内の MPU 30 a に送信されるようになっている。

【0021】次に、前記特別可変表示装置 30 による特別図柄 61~63 の変動に用いられるランダム数について説明する。特別可変表示装置 30 では、図 5 に示すような 5 種類のランダム数が使用されており、これらのランダム数は、大当り決定用の WCRND1 と、左図柄表示用であり且つ大当り表示用の WCRND_L と、中図柄表示用の WCRND_C と、右図柄表示用の WCRND_R と、リーチ動作指定用の WCRND_ACT と、から構成されている。WCRND1 は、「0~224」の 225 通りの数値が 0.002 秒毎に 1 ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、WCRND_L は、「0~14」の 15 通りの数値が 0.002 秒毎に

1ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、WCRND_Cは、「0～14」の15通りの数値が割り込み処理の余り時間に1ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、WCRND_Rは、「0～14」の15通りの数値がWCRND_Cの桁上げ時に1ずつ加算されることで刻々と変化するものであり、WCRND_{ACT}は、「1～100」の100通りの数値が割り込み処理の余り時間に1ずつ加算されることで刻々と変化するものである。

【0022】そして、図6に示すように、WCRND₁から抽出された値が「3」であり大当たりと判定されると、WCRND_L（0～14）のデータにより大当たり図柄が決定され、この大当たり図柄が特別可変表示装置30のLCD表示器33に表示される。一方、WCRND₁で「3」以外の値が抽出されて外れと判定されると、WCRND_{L・C・R}からの各抽出値に対応する図柄が外れ図柄として特別可変表示装置30のLCD表示器33に表示される。なお、WCRND_{L・C・R}からの各抽出値が偶然にも大当たり図柄と一致した場合には、WCRND_Rのデータに「1」を加算して外れ図柄にして表示するものである。なお、このような当たり外れの判定において、確率変動時（高確率時）にはWCRND₁内の「3・7・67・77・173」の値が大当たり決定用のランダム数となる。

【0023】次に、キャラクタ画像表示部60に表示される具体的な動画像について図7及び図8を参照して説明する。まず、キャラクタ画像表示部60に表示される動画像は、図7（A）～（C）に示すゲーム「A」用の動画像A1～A3と、図7（D）～（F）に示すゲーム「B」用の動画像B1～B3と、図8（A）（B）に示す表示結果導出用の動画像AB1・AB2と、から構成されている。なお、ここでいう、動画像とは、動画像データを表示するものの他に、1つの動作について複数の静止画を連続的に表示することで、あたかも動いているように見せる画像を含む。また、各動画像A1～A3・B1～B3・AB1・AB2の上側部には、左・中・右の各特別図柄61～63を表示するための表示領域が設けられている。そして、後で詳述するゲーム種類選択において、ゲーム「A」が選択された場合には、動画像A1～A3を順次表示することによりキャラクタがゴルフのティーショットを一連の動作として行う動画像を表示する。なお、このとき、特別図柄61～63は変動表示の状態にある。その後、当りのときは、ゴルフボールがピンに入る当り動画像AB1（特定表示結果）を導出する。この当り動画像AB1では、まず、左右の各特別図柄61・63を順次停止表示することによりリーチ表示を行い、その後中特別図柄62をリーチ変動する。そして、画像AB1内のゴルフボールがピンに入ると同時に中特別図柄62を停止して大当たり図柄（図8（A）中では「7・7・7」）を表示する。一方、外れのときは、

ゴルフボールがピンから外れる外れ動画像AB2を導出する。この外れ動画像AB2では、まず、左右の各特別図柄61・63を順次停止表示する。その後、左右の特別図柄61・63がリーチ表示でないときは中特別図柄62を通常変動し、また、左右の特別図柄61・63がリーチ表示のときは中特別図柄62をリーチ変動する。そして、動画像AB2内のゴルフボールがピンから外れると同時に中特別図柄62を停止して外れ図柄（図8（B）中では「7・4・7」）を表示する。また、ゲーム「B」が選択された場合には、動画像B1～B3を順次表示することによりキャラクタがゴルフのバットを一連の動作として行う動画像を表示する。なお、このとき、特別図柄61～63は変動表示の状態にある。その後は、前述したゲーム「A」と同様に、当りのときは、ゴルフボールがピンに入る動画像と共に大当たり図柄を表示する当り動画像AB1を導出する一方、外れのときは、ゴルフボールがピンから外れる動画像と共に外れ図柄を表示する外れ動画像AB2を導出する。

【0024】次に、上記した各ゲーム「A」「B」のうちいずれか一方を選択するためのゲーム種類選択処理プロセスを図11のフローチャートに基づいて説明する。図11において、まず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61～63の始動の有無を判別し（S1）、始動があると判別すると、始動カウンタRに「1」を加算する（S2）。なお、始動カウンタRは、初期設定で「0」がセットされるものである。その後、始動カウンタRのカウント値が「3」より小さいか否か、即ち始動カウンタRが「0」となった時点からの特別図柄61～63の始動が2回以下か否かを判別する（S3）。S3で始動が2回以下の場合、即ち始動カウンタRが「0」となった時点から特別図柄61～63が2回始動するまでは、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する（S4）。一方、S3で始動が2回以下でない場合、即ち始動カウンタRが「0」となった時点からの特別図柄61～63の始動が3回目以上の場合、次に始動カウンタRが「4」か否かを判別する（S5）。そして、S5で始動カウンタRが「4」でない「3」のとき、即ち始動カウンタRが「0」となった時点からの特別図柄61～63の始動が3回目のときは、そのままS6に移行してゲーム「B」を選択表示する。一方、S5で始動カウンタRが「4」のとき、即ち始動カウンタRが「0」となった時点からの特別図柄61～63の始動が4回目のときは、始動カウンタRをクリア（S7）した後にゲーム「B」を選択表示する（S6）。

【0025】以上のように、本実施形態の特別可変表示装置30では、特定遊技状態の発生を決定するための特別図柄61～63の表示に加えてキャラクタがゴルフを行う動画像を表示し、この動画像の表示結果を特別図柄61～63の表示結果に対応して設けている。また、このような動画像を構成するゲームは、ゴルフという共通

のストーリー性（動作種類）を有する複数種類（実施形態中では、ゲーム「A」「B」の2種類）に設定しており、特別図柄61～63の始動回数（実施形態中では、2回の始動毎）に応じて表示するゲームを切り換え制御するようになっている。これによって、単純な図柄組合せに比べて比較的興味を引き易い動画像の表示態様を多様化することができ、ひいては遊技の興趣向上を招来するようになっている。

【0026】なお、上記した実施形態（第一実施形態）では、動画像の共通のストーリー性（動作種類）をゴルフとしているが、これに限定するものではない。例えば、図9及び図10に示す各動画像C1～C3・D1～D3・CD1・CD2を表示することで、共通のストーリー性をバスケットとすることもできる。具体的には、1種類目のゲーム（ゲーム「C」）が選択された場合には、動画像C1～C3を順次表示することによりキャラクタがジャンプボールでボールを奪いシュートするまでの一連の動作を表示する。一方、2種類目のゲーム（ゲーム「D」）が選択された場合には、動画像D1～D3を順次表示することによりキャラクタがパスされたボールをシュートするまでの一連の動作を表示する。その後、各ゲーム「C」「D」において、当りのときは、ボールがネットに入る当り動画像CD1を、また、外れのときは、ボールがネットから外れる外れ動画像CD2をそれぞれ共通の表示結果として導出する。また、第一実施形態では、特別可変表示装置30のキャラクタ画像表示部60に特別図柄61～63と動画像とを同時に表示しているが、特にこの構成に限定するものではない。例えば、図8（C）に示すように、特別図柄を省いた動画像Eを表示し、その動画像Eの表示結果によってのみ当り外れを決定する構成、あるいは特別図柄専用の表示器を別途設けると共に、特別図柄を省いた動画像Eを飾り図柄的に表示する構成であってもよい。

【0027】また、第一実施形態では、ゲーム種類の選択を特別図柄の始動回数に応じたゲームの切り換え制御によって行っているが、特にこれに限定するものではない。以下、他のゲーム種類選択の制御動作を第二乃至第六の各実施形態として説明する。まず、第二実施形態のゲーム種類選択を図12のフローチャートに基づいて説明する。図12において、最初に初期設定で「0」がセットされるタイマーTに「1」を加算する（S11）。なお、このタイマーTは「1」を加算する処理時間が2mSである。その後、タイマーTの値が「10000」よりも大きいとか否か、即ち20秒（ $=10000 \times 2\text{mS}$ ）が経過したか否かを判別する（S12）。S12でタイマーTが「0」となった時点から20秒が経過していない場合は、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61～63の始動の有無を判別する（S13）。そして、S13で始動があると判別すると、次にタイマーTの値が「5000」よりも小さいとか否か、即ちタイマーTが

「0」となった時点から10秒（ $=5000 \times 2\text{mS}$ ）以上経過していないか否かを判別し（S14）、10秒以上経過していないときは、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示（S15）する一方、10秒以上経過しているときは、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する（S16）。また、上記S12でタイマーTが「0」となった時点から20秒が経過した場合は、タイマーTをクリア（S17）してメインフローに復帰する。

【0028】以上のように、第二実施形態では、ゲーム種類の選択を所定時間毎（第二実施形態中では、10秒毎）のゲームの切り換え制御によって行っている。このため、第一実施形態のように始動入賞動作に対応する場合と違って、各遊技機毎の始動入賞率に拘らず適度にゲームの切り換え表示を行うことができる。

【0029】次に、第三実施形態のゲーム種類選択を図13のフローチャートに基づいて説明する。図13において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61～63の始動の有無を判別し（S21）、始動があると判別すると、その始動に伴って大当りするか否かを判別する（S22）。S22で大当りと判別した場合は、初期設定で「0」がセットされる制御用の判定値Nが

「0」であるか否かを判別する（S23）。S23で判定値Nが「0」のときは判定値に「1」をセット（S24）した後に、また判定値Nが「0」でない「1」のときは判定値に「0」をセット（S25）した後にS26に移行する。また、上記S22で外れと判別した場合は、直接S26に移行する。S26では、再度判定値Nが「0」であるか否かを判別する。そして、S26で判定値Nが「0」でない「1」の場合は、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する（S27）。一方、S26で判定値Nが「0」の場合は、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する（S28）。

【0030】以上のように、第三実施形態では、ゲーム種類の選択を次の大当りが決定するまでの期間毎でのゲームの切り換え制御によって行っている。このため、従来では、大当りが終了すると、目的達成感から遊技者は遊技を終了してしまう場合が多々あったが、第三実施形態のように大当りが終了すると次は場面の異なるゲームに切り換えることで、新たな目標ができて遊技意欲を高めることができる。これによって、遊技の継続を促し、ひいてはホール側の売り上げ向上を招来することができる。

【0031】次に、第四実施形態のゲーム種類選択を図14（A）のフローチャートに基づいて説明する。図14（A）において、先ず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61～63の始動の有無を判別し（S31）、始動があると判別すると、その始動に伴って大当りするか否かを判別する（S32）。S32で外れと判別した場合は、次に前述したWCRND_ACTの抽出値が1

0の倍数であるか否かを判別する(S33)。S33でWCRND_ACTの値が10の倍数でないときは(確率的には、90%)、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する(S34)。一方、S33でWCRND_ACTの値が10の倍数のときは(確率的には、10%)、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する(S35)。また、上記S32で大当たりと判別した場合は、次にWCRND_ACTの抽出値が10の倍数であるか否かを判別する(S36)。S36でWCRND_ACTの値が10の倍数のときは(確率的には、10%)、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する(S34)。一方、S36でWCRND_ACTの値が10の倍数でないときは(確率的には、90%)、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する(S35)。なお、図14(A)のゲーム種類選択制御における各ゲーム「A」「B」の当り外れ毎の出現率をまとめると図14(B)の一覧表図に示すようになる。即ち、ゲーム「A」は、ハズレ時の出現率が90%となり、大当たり時の出現率が10%となる。また、ゲーム「B」は、ハズレ時の出現率が10%となり、大当たり時の出現率が90%となる。これによって、ゲーム「A」はその出現に伴って大当たりとなる期待度が小さく設定される一方、ゲーム「B」はその出現に伴って大当たりとなる期待度が大きく設定されている。

【0032】以上のように、第四実施形態では、ゲーム種類の選択を乱数の抽出によって行っている。このため、遊技者は、ゲーム種類の選択が予測できず、常に新鮮な気持ちで遊技を行うことができる。また、第四実施形態では、各種ゲーム毎に大当たりの期待感を異なって設定しているため、ゲーム種類に応じて大当たりし易いか否かが視覚的に判断でき、遊技の興趣向上が可能になる。

【0033】次に、第五実施形態のゲーム種類選択を図15のフローチャートに基づいて説明する。図15において、まず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61~63の始動の有無を判別し(S41)、始動があると判別すると、その始動に伴って大当たりするか否かを判別する(S42)。S42で大当たりと判別した場合は、次にWCRND_ACTの抽出値が10の倍数であるか否かを判別する(S43)。S43でWCRND_ACTの値が10の倍数のときは(確率的には、10%)、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する(S44)。一方、S43でWCRND_ACTの値が10の倍数でないときは(確率的には、90%)、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する(S45)。

【0034】また、上記S42で外れと判別した場合は、次に強制フラグがセットされているか否かを判別する(S46)。なお、この強制フラグは、所定の条件1・2のいずれかが成立したときに自動的にセットされるものである。条件1は、大当たり後に所定回(例えば、50回)の始動入賞があること。条件2は、所定時間遊技

が行われていない(例えば、始動入賞がない等)場合に、その後の遊技開始から所定回(例えば、30回)の始動入賞があること。そして、S46で強制フラグがセットされているときは、S45に移行し、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する。一方、S46で強制フラグがセットされていないときは、次にWCRND_ACTの抽出値が10の倍数であるか否かを判別する(S47)。S47でWCRND_ACTの値が10の倍数でないときは(確率的には、90%)、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示する(S44)。一方、S47でWCRND_ACTの値が10の倍数のときは(確率的には、10%)、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示する(S45)。なお、図15のゲーム種類選択制御における各ゲーム「A」「B」の当り外れ毎の出現率は、強制フラグがセットされていない状態で前記図14(B)の一覧表図に示すようになる。即ち、第五実施形態では、前記第四実施形態と同様に、ゲーム「A」を期待度の小さいゲームとして設定する一方、ゲーム「B」を期待度の大きいゲームとして設定している。

【0035】以上のように、第五実施形態では、前記第四実施形態と同様に、ゲーム種類の選択を乱数の抽出によって行い、且つ各種ゲーム毎に大当たりの期待感を異なって設定している。また、第五実施形態では、条件1・2のいずれかの成立に伴って強制フラグをセットし、強制的に期待度の大きいゲーム(ゲーム「B」)を導出するようになっている。このため、各条件1・2の成立によって遊技者は遊技の射幸性が向上できる。一方、ホール側は、強制フラグのセットを許容する条件1によって大当たり後の客離れが防止でき、また条件2によって試し打ち等に伴う遊技初期段階での客離れが防止できる。

【0036】次に、第六実施形態のゲーム種類選択を図16のフローチャートに基づいて説明する。なお、第六実施形態では、説明の便宜上、ゲーム「A」「B」の選択表示に加えて、前述したゲーム「C」「D」を選択表示するものとする。図16において、まず、有効始動玉検出の有無、即ち特別図柄61~63の始動の有無を判別し(S51)、始動があると判別すると、その始動は確率変動中のものか否かを判別する(S52)。S52で確率変動中でないと判別した場合は、次に初期設定で「0」がセットされる制御用の判定値Kが「0」であるか否かを判別する(S53)。S53で判定値Kが「0」のときは、その始動に応じてゲーム「A」を選択表示(S54)した後、判定値に「1」をセット(S55)する。一方、S53で判定値Kが「0」でない「1」のときは、その始動に応じてゲーム「B」を選択表示(S56)した後、判定値に「0」をセット(S57)する。また、上記S52で確率変動中であると判別した場合は、次に判定値Kが「0」であるか否かを判別する(S58)。そして、S58で判定値Kが「0」の

ときは、その始動に応じてゲーム「C」を選択表示（S59）した後、判定値に「1」をセット（S60）する。一方、S58で判定値Kが「0」でない「1」のときは、その始動に応じてゲーム「D」を選択表示（S61）した後、判定値に「0」をセット（S62）する。

【0037】以上のように、第六実施形態では、各種遊技状況（第六実施形態では、通常時と確変時）毎にストーリー性が異なる複数種類のゲーム（第六実施形態では、ゲーム「A」「B」とゲーム「C」「D」との2種類）を設定すると共に、各ストーリー毎にゲーム種類の選択を始動入賞毎のゲームの切り換え制御によって行っている。このため、動画像の表示態様をより一層多様化することで、遊技の興趣をより一層向上でき、さらには各種遊技状況を動画像のストーリー性によって視覚的に報知することができる。

【0038】なお、前記第一乃至第六の各実施形態は、本発明を限定するものではなく、本発明の範囲内で種々の変更が可能である。例えば、本実施形態では特別可変表示装置30をLCD表示器33にて構成しているが、特にこれに限定するものではなく、CRT、LED、VFD、EL、あるいはプラズマによる表示器にて構成することも可能である。また、遊技機の構成として、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると特定遊技状態が発生して可変入賞球装置を開放する弾球遊技機（これを俗に第1種という）を例示しているが、特にこれに限定するものではなく、始動玉検出器の入賞玉の検出に伴って可変表示装置での識別情報の変動を開始し、該識別情報が所定の表示結果となると権利発生状態となり、この状態で特定領域に打玉が入賞すると特定遊技状態が発生する弾球遊技機（これを俗に第3種という）であっても良く、さらにはコインゲーム等の遊技機であっても良い。また、弾球遊技機全体をLCD表示器等の表示装置にて構成する、即ち「打玉」「可変入賞球装置」等の構成部材を疑似的に表示器に表示することで弾球遊技機を構成することも可能である。なお、この場合では、賞球の払出しを得点等で代行しても良い。

【0039】

【発明の効果】以上、説明したところから明らかなように、本発明においては、表示制御手段は、動作種類が共通する一連の動画像データを複数種類記憶する動画像データ記憶手段と、該動画像データ記憶手段に記憶された複数種類の動画像データからいずれかを選択する動画像データ選択手段と、を備え、所定条件が成立すると動画像データ選択手段が選択する動画像データに基づいて可変表示装置に動画像を表示制御するので、可変表示装置に表示する動画像をストーリー性（動作種類）を共通させて複数種類設定することになり、ひいては動画像の多様化の招来に伴って遊技の興趣向上が可能になる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施形態における遊技盤を示す正面図である。

【図2】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図3】遊技動作を制御する制御回路を示すブロック図の一部である。

【図4】特別図柄の種類を示す一覧表図である。

【図5】特別図柄の変動に用いられる各種ランダム数の一覧表図である。

【図6】選択されたランダム数によって特別図柄の当り外れを決定する動作を説明するための簡単なフローチャートである。

【図7】同図（A）～（C）は、それぞれゲーム「A」の動画像を示す説明図であり、また、同図（D）～（F）は、それぞれゲーム「B」の動画像を示す説明図である。

【図8】同図（A）は当りの動画像を示す説明図であり、同図（B）は外れの動画像を示す説明図であり、同図（C）は他の実施形態における動画像を示す説明図である。

【図9】同図（A）～（C）は、それぞれ他の実施形態におけるゲーム「C」の動画像を示す説明図であり、また、同図（D）～（F）は、それぞれ他の実施形態におけるゲーム「D」の動画像を示す説明図である。

【図10】同図（A）は他の実施形態における当りの動画像を示す説明図であり、同図（B）は他の実施形態における外れの動画像を示す説明図である。

【図11】第一実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図12】第二実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図13】第三実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図14】同図（A）は第四実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートであり、同図（B）は第四及び第五の各実施形態における各ゲーム「A」「B」毎の大当り期待度を示す一覧表図である。

【図15】第五実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

【図16】第六実施形態におけるゲーム種類選択の処理プロセスを示すフローチャートである。

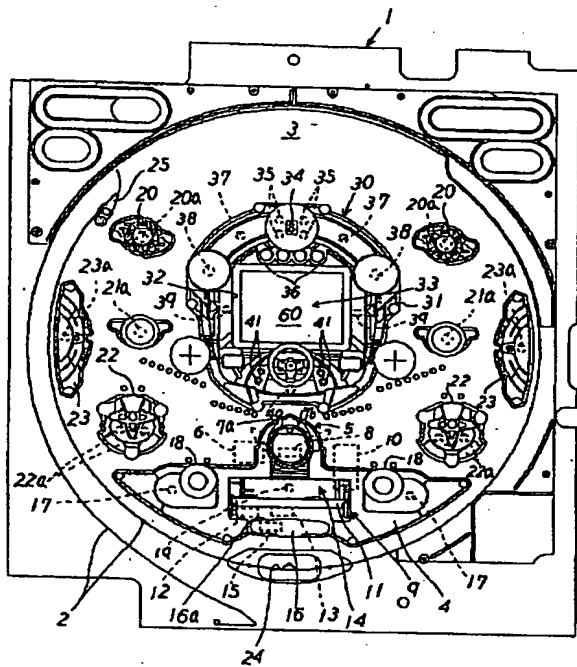
【符号の説明】

- 1 遊技盤
- 3 遊技領域
- 5 普通可変入賞球装置
- 8 始動玉検出器
- 9 特別可変入賞球装置
- 11 開閉板
- 12 特定玉検出器
- 13 入賞玉検出器

15

- 15 通過玉検出器
19 特定玉入賞表示LED
30 特別可変表示装置
33 LCD表示器
34 普通図柄表示器

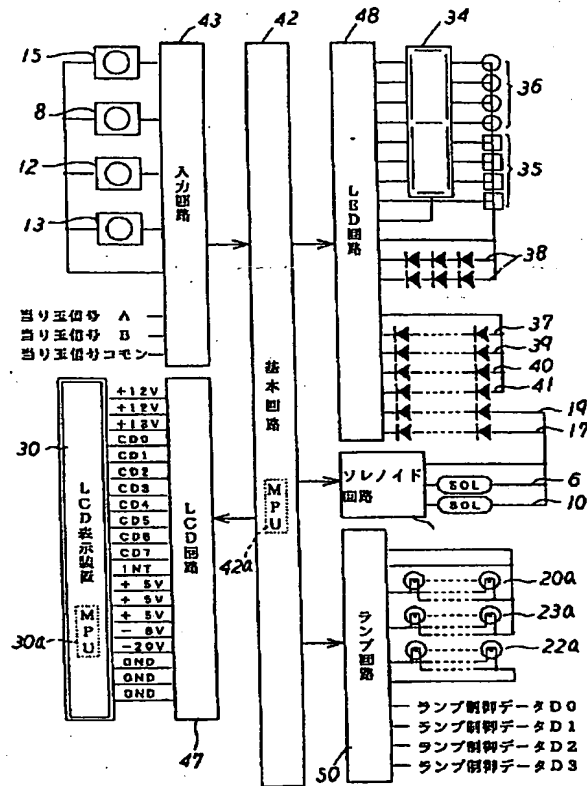
【図1】



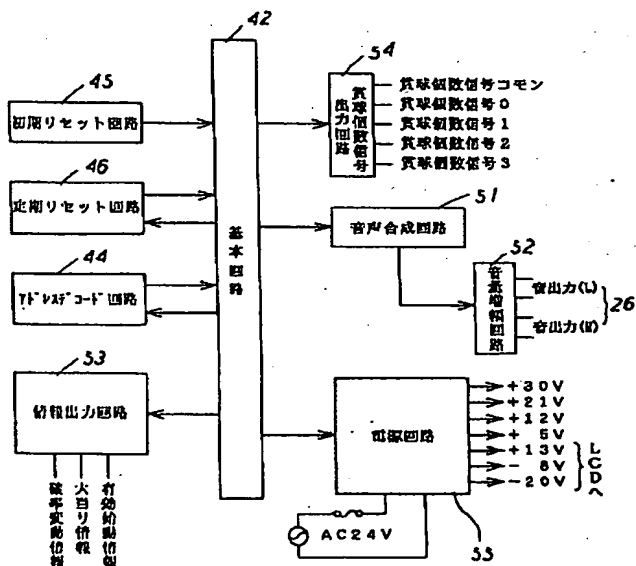
16

- 35 普通図柄記憶表示LED
36 特別図柄記憶表示LED
42 基本回路
60 キャラクタ画像表示部
61~63 特別図柄

【図2】



【図3】



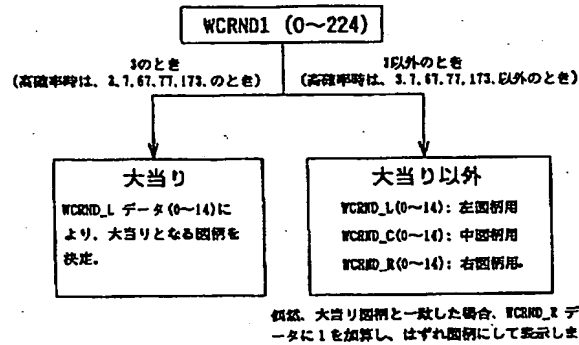
【図5】

ランダム	範囲	用途	加算
WCRND1	0~224	大当たり決定用	0.002秒毎に1ずつ加算
WCRND_L	0~14	左図柄表示用 (大当たり表示用)	0.002秒毎に1ずつ加算
WCRND_C	0~14	中図柄表示用	割り込み処理残り時間に行方
WCRND_R	0~14	右図柄表示用	WCRND_C の格上げのとき 1ずつ加算
WCRND_ACT	1~100	リーチ動作指定数	割り込み処理残り時間に行方

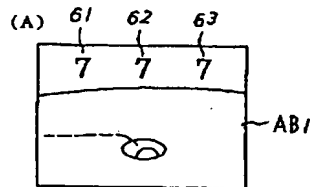
【図4】

	61	62	63
WCRND_L C_R	左図柄	中図柄	右図柄
0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	F	F	F
11	X	X	X
12	G	G	G
13	P	P	P
14	R	R	R

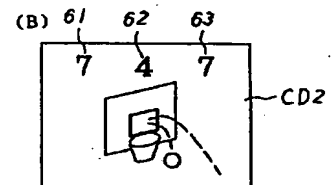
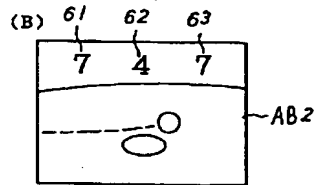
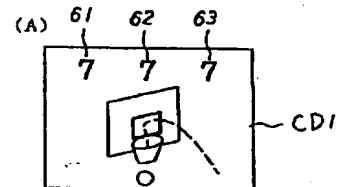
【図6】



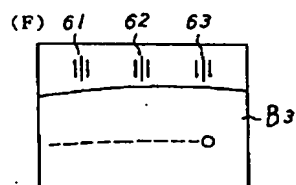
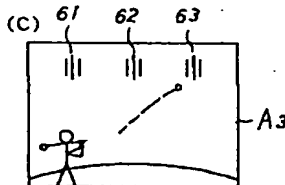
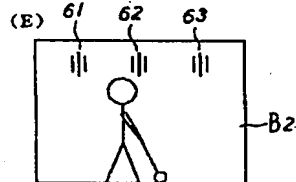
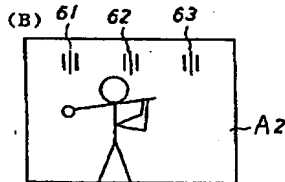
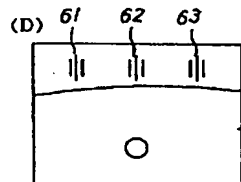
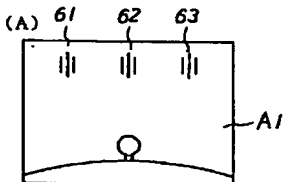
【図8】



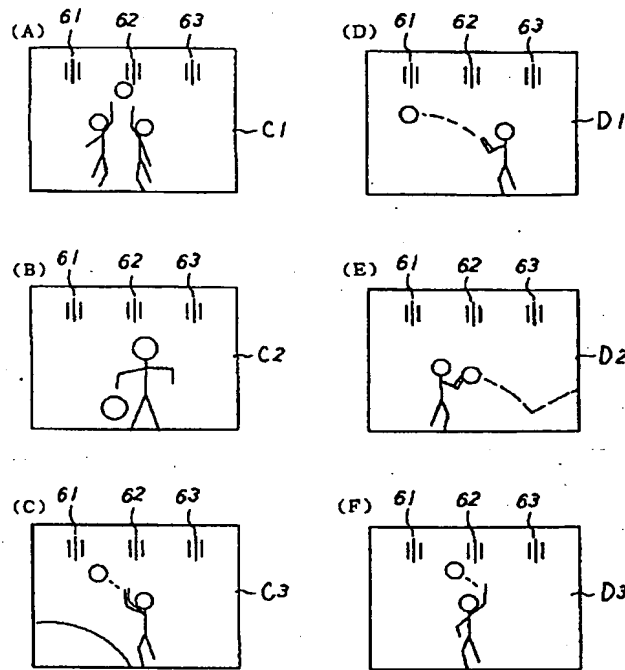
【図10】



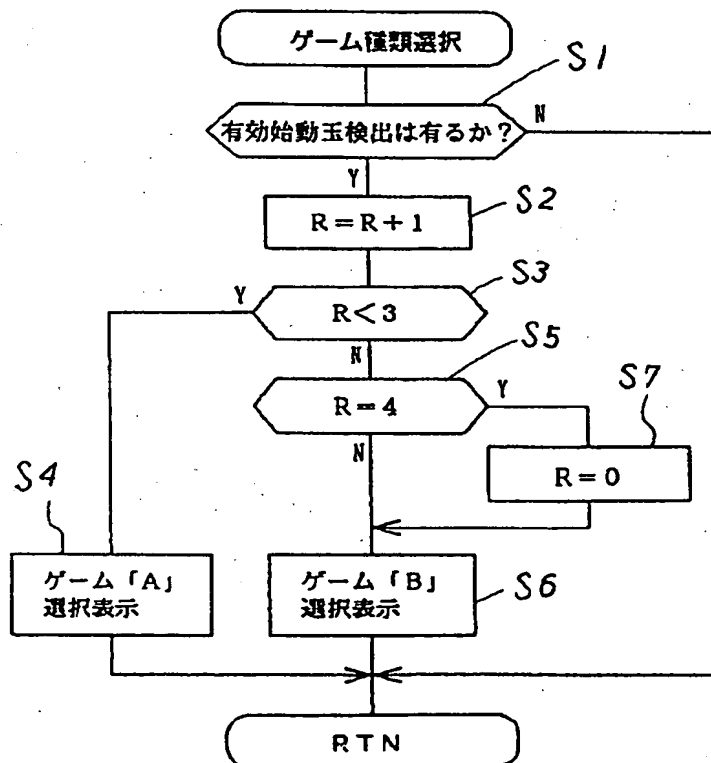
【図7】



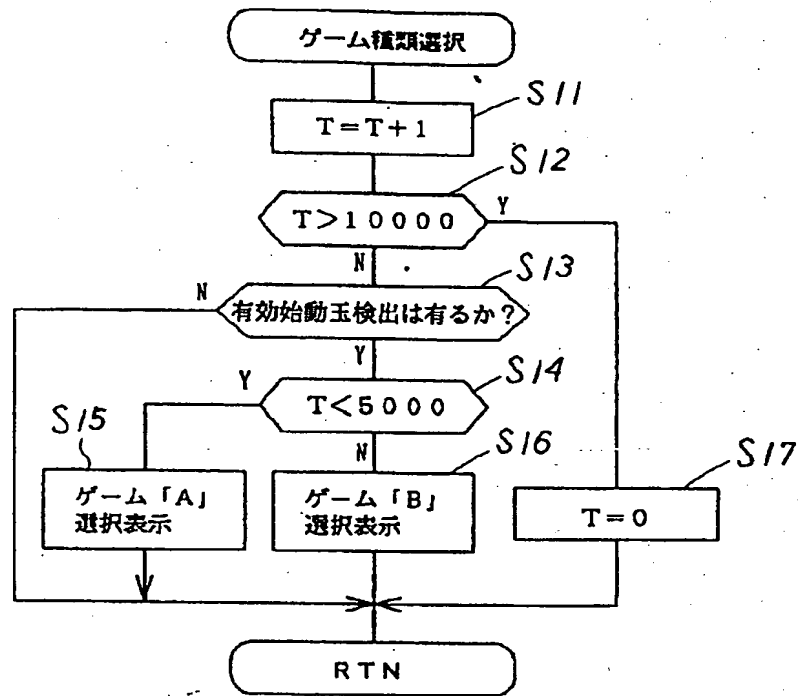
【図 9】



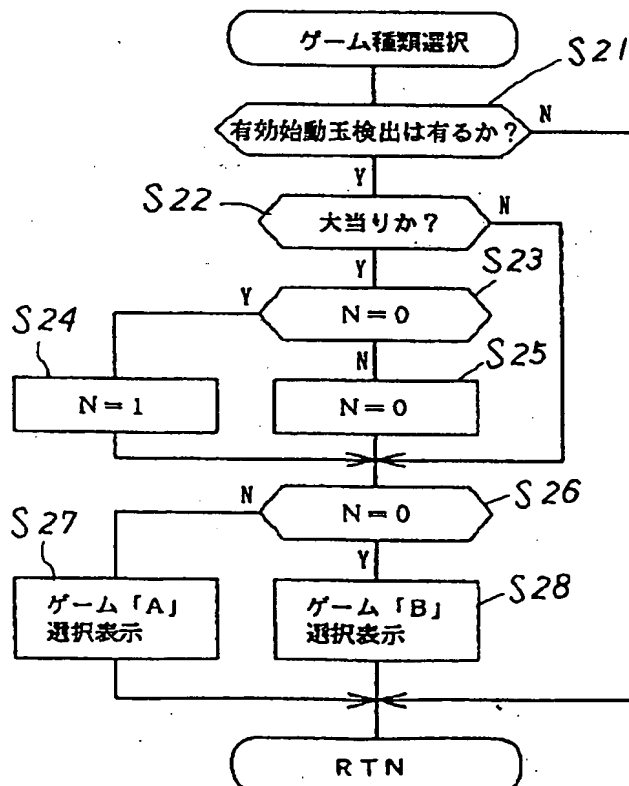
【図 11】



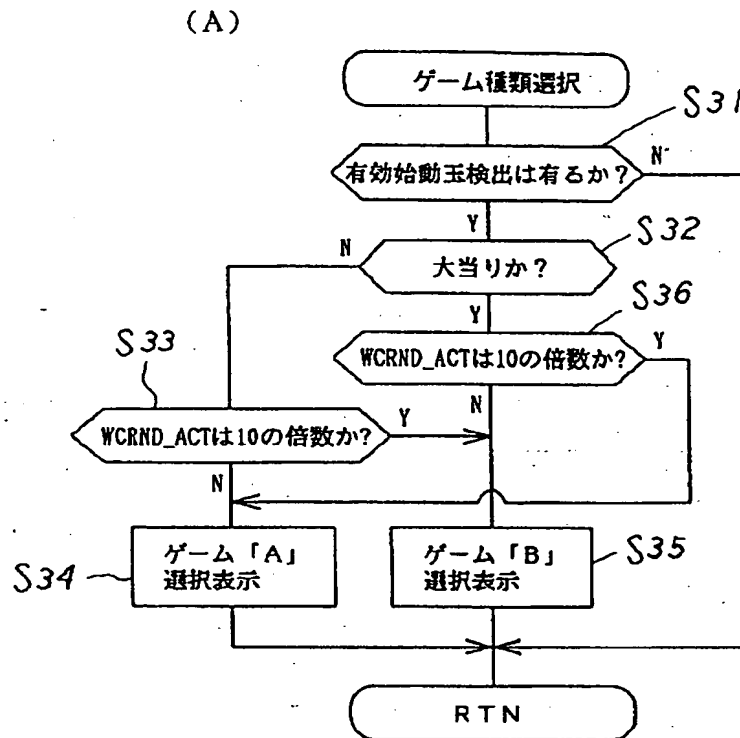
【図12】



【図13】



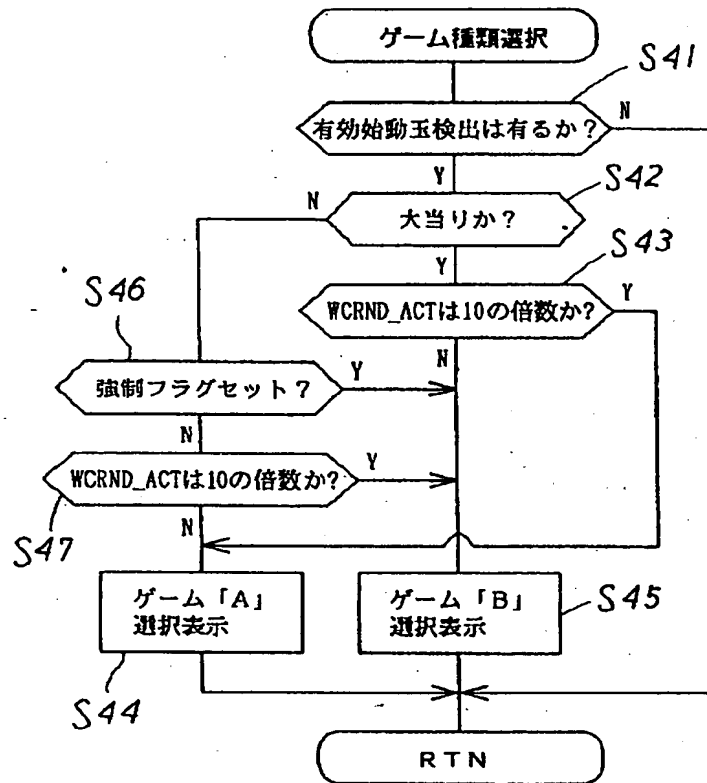
【図14】



(B)

出現率表	ハズレ時	大当り時	期待度
ゲーム「A」	90%	10%	小
ゲーム「B」	10%	90%	大

【図15】



【図16】

